

Logo Todos a la U

Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA

Universidad Nacional de Colombia



Introducción a los videojuegos <Todos a la U>

Elaborado por:

JUAN DAVID ORJUELA IBAÑEZ

Fecha: 11 de abril del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1

Documento de diseño de videojuego

Nombre del videojuego: dystopian

Género: plataformas

Jugadores: Un jugador

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 32 bit

Vista: 2D

Plataforma: pc

Lenguaje de programación: c#

Concepto

Descripción general del videojuego:

es un juego donde el objetivo es llegar hasta la fresa esquivando los obstáculos que hay por el camino

Esquema de juego:

- **Opciones de juego**
solo tiene modo aventura estamos trabajando en el online
- **Resumen de la historia**
este juego está ambientado en un pascua dystopian
- **Modos**
Puede ser jugado tanto en multijugador como un solo jugador (depende de la consola y sus características)
- **Elementos del juego**
Barras de vida y contador de puntos enemigos frutas que te curan
 - **Niveles**
cuenta con tres niveles
- **Controles**
se usan las flechas izquierda y derecha y la flecha de arriba salta

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

este juego esta ambientado en un pascua dystopian donde el protagonista es una rana ninja

Técnicas de gamificación:

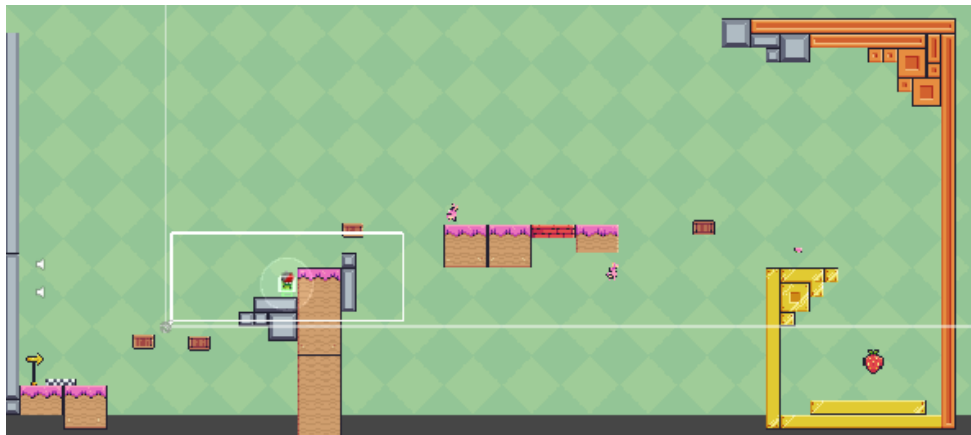
Flujo del videojuego:

el juego empieza de lleno en el primer nivel

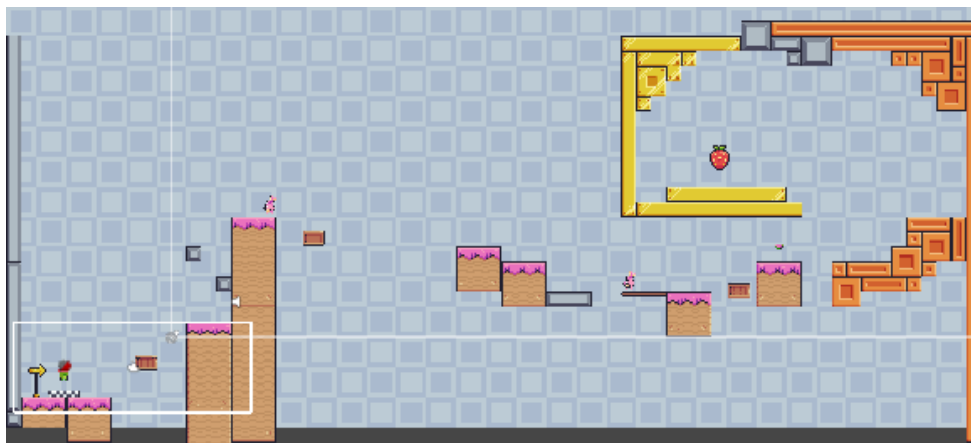
Interfaces de usuario

Storyboard

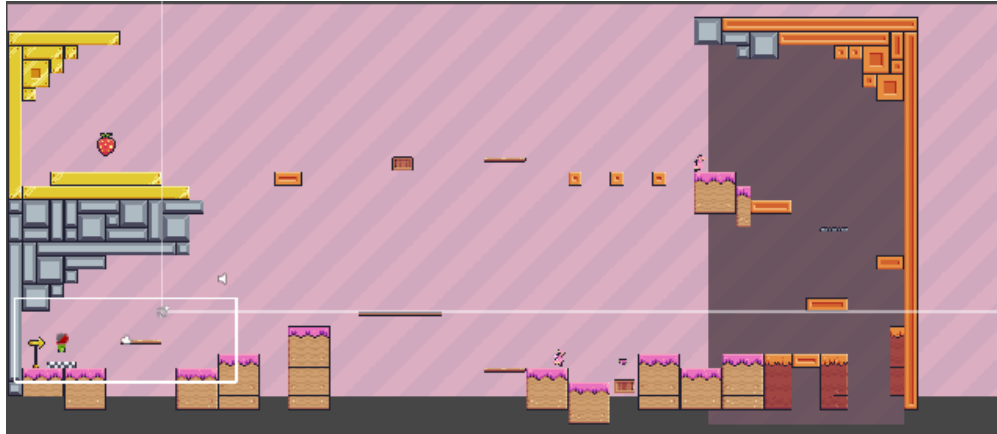
nivel_1 hay que llegar a la fresa esquivando al conejo y si te hace daño te puedes curar con la sandia



nivel_2



nivel_3



menu interfaz IU de las diferentes opciones

